

THE STORY

You are Randolph (a hero). Your quest is to rescue your beloved maiden from the evil clutches of Spegbott the Terrible.

You receive an inter-dimensional distress call from the S.S. Rustbucket, the ship she was travelling in; the message reads:

CRASHED ON THE PLANET 2749 OF THE ZRAGG SYSTEM
STOP REQUIRE ASSISTANCE STOP PRINCESS AMELIA
CAPTURED STOP TELEPORT CO-ORDINATES 217/502
STOP PLEASE COME QUICKLY STOP

You pull on your all purpose attack suit (with lazer assisted plasma rifle) and rush to your local teleport station.

FUTURE KNIGHT

Three blips later you find yourself inside the S.S. Rustbucket. So begins your quest to find your beloved Amelia.

You progress through twenty gruelling levels, fighting your way through the wrecked space cruiser. Defending yourself against the Berzerka Security Droids, you finally reach the planet's surface where you must do battle against mystical creatures to ultimately reach Spegbott's castle where you will find your beloved, guarded by the awesome Henchodroid.

Defeat him in mortal combat to ultimately release the beautiful Amelia.

GO FORTH AND RESCUE!

COMMODORE 64/128

OBJECTS
Objects to be used when required

BOMB: Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.

CONFUSER: Confuses all aliens for a limited time.

FLASH BANG SPELL: MYSTERY ?!??

SHORTENER: GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

BRIDGE SPELL: This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.

DESTRUCT SPELL: Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.

EXIT PASS: This will make an Exit appear in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.

GLOVE: This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.

PLATFORM KEY: When this is used a platform will appear.

RELEASE SPELL: When using this function you are able to free your maiden and kiss her.

SAFE PASS: Makes an exit open in one of the screens.

SCEPTRE: Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.

SECURO KEY: Makes an exit open in one of the screens.

KEYS

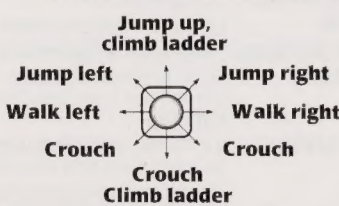
BACK ARROW: PANIC BUTTON.....Restarts you at the last exit entered.

SPACE BAR: USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

RUN/STOP: ABORT.....Returns back to the title page.

CONTROL: PAUSEBUTTON..Freezes play, fire to restart.

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms. i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas 'Bomb' may be used when required.

TO LOAD CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously, press PLAY on cassette unit. The program will load automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type LOAD "※" 8,1 and press RETURN. The programs will load and run automatically.

AMSTRAD

OBJECTS
Objects to be used when required

BOMB: Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.

CONFUSER: Confuses all aliens for a limited time.

FLASH BANG SPELL: MYSTERY ?!??

SHORTENER: GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

BRIDGE SPELL: This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.

DESTRUCT SPELL: Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.

EXIT PASS: This will make an Exit appear in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.

GLOVE: This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.

PLATFORM KEY: When this is used a platform will appear.

RELEASE SPELL: When using this function, you are able to free your maiden and kiss her.

SAFE PASS: Makes an exit open in one of the screens.

SCEPTRE: Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.

SECURO KEY: Makes an exit open in one of the screens.

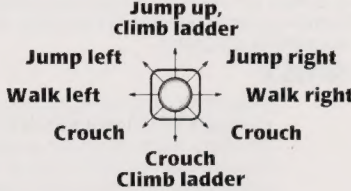
KEYS

"U": USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

CONTROL ESC: ABORT.....Returns back to the title page.

Q – left P – up SPACE – fire W – right L – down

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms. i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas 'Bomb' may be used when required.

HOW TO LOAD CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press CONTROL (CTRL) and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.

DISK: Press shift @ key and then type CPM.

SPECTRUM

OBJECTS
Objects to be used when required

BOMB: Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.

CONFUSER: Confuses all aliens for a limited time.

FLASH BANG SPELL: MYSTERY ?!??

SHORTENER: GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

BRIDGE SPELL: This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.

DESTRUCT SPELL: Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.

EXIT PASS: This will unblock an Exit in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.

GLOVE: This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.

PLATFORM KEY: When this is used a platform will appear.

RELEASE SPELL: When using this function, you are able to free your maiden and kiss her.

SAFE PASS: Makes an exit open in one of the screens.

SCEPTRE: Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.

SECURO KEY: Makes an exit open in one of the screens.

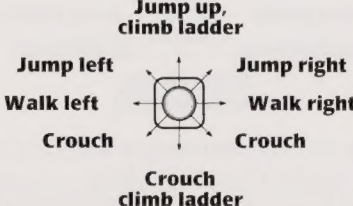
KEYS

"U": USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

BREAK: ABORT.....Returns back to the title page.

KEYS: Q – LEFT P – UP SPACE – FIRE W – RIGHT L – DOWN

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms. i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas 'Bomb' may be used when required.

Compatible with Kempston Sinclair interface II and cursor joysticks

TO LOAD
If you own a 128k Spectrum, load using the built-in tape loader. Do not select 48k mode.

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Type Load""

MSX

OBJECTS
Objects to be used when required

BOMB: Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.

CONFUSER: Confuses all aliens for a limited time.

FLASH BANG SPELL: MYSTERY ?!??

SHORTENER: GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

BRIDGE SPELL: This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.

DESTRUCT SPELL: Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.

EXIT PASS: This will make an Exit appear in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.

GLOVE: This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.

PLATFORM KEY: When this is used a platform will appear.

SAFE PASS: Makes an exit open in one of the screens.

SCEPTRE: Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.

SECURO KEY: Makes an exit open in one of the screens.

KEYS

"U": USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

CONTROL STOP: ABORT.....Returns back to the title page.

Q – left P – up SPACE – fire W – right L – down

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms. i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas 'Bomb' may be used when required.

TO LOAD CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Type BLOAD "CAS:," R

Programmed by
Spectrum, Amstrad, MSX Shaun Hollingworth Greg Holmes · Peter Harrap · Chris Kerry · Colin Dooley Graphics, Steve Kerry

CBM 64 Andrew Green · Robert Toone · Christian Shrigley Graphics Terry Lloyd

Gremlin Graphics Software Limited.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1985 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

FUTURE KNIGHT

COMPTE-RENDU DE LA SITUATION

Vous êtes Randolphe, un héros à la recherche de sa bien-aimée que Spegbott le Terrible a enlevé.

vous recevez un appel de détresse interspatial émanant du vaisseau dans lequel elle voyageait, le S.S. Rustbucket. Le message est le suivant:

ECRASE SUR LA PLANETE 2749 DU SYSTEME ZRAGG
STOP BESOIN D'AIDE STOP PRINCESSE AMELIA CAPTIVE
STOP COORDONNEES DE TELEPORTAGE 217/502 STOP
SITUATION DESEPEREE STOP

Vous enfilez votre combinaison d'attaque tout terrain (avec fusil à plasma assisté par laser) et vous vous rendez à toute vitesse à la plus proche station de téléportage. Trois secondes plus tard, vous vous retrouvez à l'intérieur du S.S. Rustbucket. Et c'est ainsi que commence la longue quête qui vous mènera à votre bien-aimée, la belle Amélia.

Vous devez traverser vingt niveaux éreintants et vous frayer un chemin dans le vaisseau spatial presque entièrement démoli. A force de vous battre contre les gardes de sécurité androïdes, vous finirez par atteindre la surface de la planète foisonnant de créatures mystiques que vous devrez repousser pour atteindre enfin le château de Spegbott où vous trouverez votre bien-aimée gardée par l'horrible androbossu.

Pour libérer à tout jamais la belle Amélia, vous devrez vous mesurer à lui dans un combat sans merci dont vous devrez être le seul survivant.

ALORS, ALLEZ-Y!

CBM64

OBJETS

Objets à utiliser au moment voulu:

BOMB: La bombe détruit toutes les créatures étrangères sur l'écran et vous fait repasser en condition 999.

CONFUSER: Embrouille l'ennemi pendant une période limitée.

FLASH BANG SPELL: MYSTERE ?!??

SHORTENER: SURPRISE ?!??

Objets à utiliser lorsque c'est nécessaire et possible.

BRIDGE SPELL: Cette option jette un pont au-dessus de la mare de lave bouillante, et vous donne un équipier supplémentaire.

DESTRUCT SPELL: Détruit tous les ennemis figurant sur l'écran pendant une courte période et tue également l'androbossu.

EXIT PASS: Cette option ouvre une sortie vous permettant de vous échapper avec le vaisseau et vous procure aussi un équipier supplémentaire.

GLOVE: Le gant vous permet de transporter le 'release spell' sans vous brûler et vous procure également un équipier supplémentaire.

PLATFORM KEY: Cette option fait apparaître une plate-forme.

RELEASE SPELL: Cette fonction vous permet de libérer votre bien-aimée et de l'embrasser.

SAFE PASS: Ouvre une sortie dans un des écrans.

SCEPTRE: Vous permet de tuer un énorme robot semi-indestructible.

SECURO KEY: Ouvre une sortie dans un des écrans.

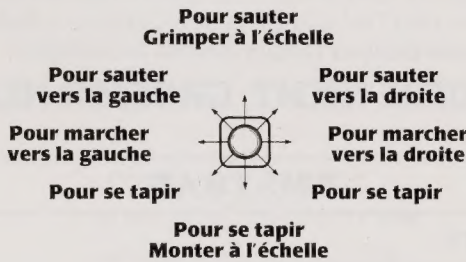
TOUCHES

Espacement arrière: ARRET D'URGENCE..... Vous ramène à la dernière entrée que vous avez empruntée.

Barre d'espace: Pour utiliser un objet n'importe quel objet transporté peut être utilisé. (Voir note 1).

CONTROL: ABANDON Affiche l'écran de présentation.

MANETTE DE JEUX:



Le bouton de tir déclenche l'arme que vous transportez.

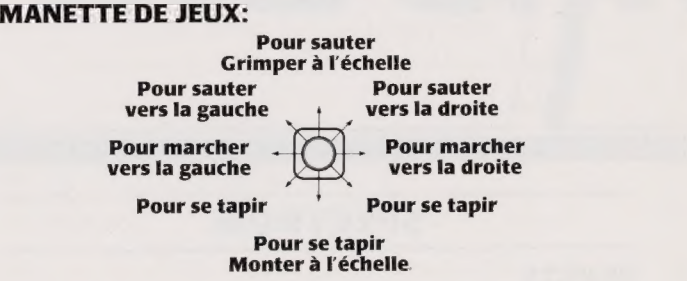
Note 1: Certains objets ne peuvent être utilisés que dans certaines pièces. Par exemple, le 'safe pass' ne peut être utilisé que dans une seule pièce, tandis que la 'bombe' peut être utilisée un peu partout.

CHARGEMENT CASSETTE: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP, puis la touche PLAY du magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

DISQUETTE: Mettez la disquette dans l'unité. Tapez la commande LOAD "※" 8,1 et appuyez sur RETURN. Le programme se charge et démarre automatiquement.

MSX	
OBJETS Objets à utiliser au moment voulu:	
BOMB:	La bombe détruit toutes les créatures étrangères sur l'écran et vous fait repasser en condition 999.
CONFUSER:	Embrouille l'ennemi pendant une période limitée.
FLASH BANG SPELL:	MYSTERE ?I??
SHORTENER:	SURPRISE ?I??
Objets à utiliser lorsque c'est nécessaire et possible.	
BRIDGE SPELL:	Cette option jette un pont au-dessus de la mare de lave bouillante, et vous donne un équipier supplémentaire.
DESTRUCT SPELL:	Détruit tous les ennemis figurant sur l'écran pendant une courte période et tue également l'androbossu.
EXIT PASS:	Cette option ouvre une sortie vous permettant de vous échapper avec le vaisseau et vous procure aussi un équipier supplémentaire.
GLOVE:	Le gant vous permet de transporter le 'release spell' sans vous brûler et vous procure également un équipier supplémentaire.
PLATFORM KEY:	Cette option fait apparaître une plate-forme.
RELEASE SPELL:	Cette fonction vous permet de libérer votre bien-aimée et de l'embrasser.

SAFE PASS:	Ouvre une sortie dans un des écrans.
SCEPTRE:	Vous permet de tuer un énorme robot semi-indestructible.
SECURO KEY:	Ouvre une sortie dans un des écrans.
TOUCHES	
"U":	Pour utiliser des objets....n'importe quel objet transporté peut être utilisé. (Voir note 1).
CONTROL STOP:	ABANDON Affiche l'écran de présentation.
TOUCHES:	Q – vers la gauche P – vers le haut BARRE D'ESPACEMENT – tir W – vers la droite L – vers le bas



Le bouton de tir déclenche l'arme que vous transportez.
Note 1: Certains objets ne peuvent être utilisés que dans certaines pièces. Par exemple, le 'safe pass' ne peut être utilisé que dans une seule pièce, tandis que la 'bombe' peut être utilisée un peu partout.

CHARGEMENT	
CASSETTE:	Introduisez la cassette dans le magnéto- phone. Puis tapez BLOAD "CAS:", R

AMSTRAD	
OBJETS Objets à utiliser au moment voulu:	
BOMB:	La bombe détruit toutes les créatures étrangères sur l'écran et vous fait repasser en condition 999.
CONFUSER:	Embrouille l'ennemi pendant une période limitée.
FLASH BANG SPELL:	MYSTERE ?I??
SHORTENER:	SURPRISE ?I??
Objets à utiliser lorsque c'est nécessaire et possible.	
BRIDGE SPELL:	Cette option jette un pont au-dessus de la mare de lave bouillante, et vous donne un équipier supplémentaire.
DESTRUCT SPELL:	Détruit tous les ennemis figurant sur l'écran pendant une courte période et tue également l'androbossu.
EXIT PASS:	Cette option ouvre une sortie vous permettant de vous échapper avec le vaisseau et vous procure aussi un équipier supplémentaire.
GLOVE:	Le gant vous permet de transporter le 'release spell' sans vous brûler et vous procure également un équipier supplémentaire.
PLATFORM KEY:	Cette option fait apparaître une plate-forme.
RELEASE SPELL:	Cette fonction vous permet de libérer votre bien-aimée et de l'embrasser.
SAFE PASS:	Ouvre une sortie dans un des écrans.
SCEPTRE:	Vous permet de tuer un énorme robot semi-indestructible.

SECURO KEY:	Ouvre une sortie dans un des écrans.
TOUCHES	
"U":	Pour utiliser un objet....n'importe quel objet transporté peut être utilisé. (Voir note 1).
CONTROL ESC:	ABANDON Affiche l'écran de présentation. Q – vers la gauche P – vers le haut BARRE D'ESPACEMENT – tir W – vers la droite L – vers le bas
MANETTE DE JEUX:	
Pour sauter Grimper à l'échelle	
Pour sauter vers la gauche Pour marcher vers la gauche	Pour sauter vers la droite Pour marcher vers la droite
Pour se tapir	Pour se tapir
Pour se tapir Monter à l'échelle	

Le bouton de tir déclenche l'arme que vous transportez.
Note 1: Certains objets ne peuvent être utilisés que dans certaines pièces. Par exemple, le 'safe pass' ne peut être utilisé que dans une seule pièce, tandis que la 'bombe' peut être utilisée un peu partout.

CHARGEMENT	
CASSETTE:	Introduisez la cassette dans le magnéto- phone. Appuyez simultanément sur CONTROL (CTRL) et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche de lecture (PLAY) du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre auto- matiquement.
DISQUETTE:	Appuyez sur SHIFT @ puis tapez CPM.
Gremlin Graphics Software Limited. Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.	
© 1986 Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement inderdits.	



DIE GESCHICHTE

Du übernimmst die Rolle von Randolph (einem heldenmütigen Ritter). Deine Aufgabe ist es, Deine wunderschöne Geliebte den bösen Krallen von Spegbott dem Schrecklichen zu entreißen.

Von der Rustbucket, dem Schiff, mit dem sie unterwegs war, empfängst Du einen interdimensionalen Notruf mit folgender Meldung:

STURZLANDUNG AUF DEM PLANETEN 2749 DES ZRAGG
SYSTEMS STOP BENOETIGE SOFORTIGE HILFE STOP
PRINZESSIN AMELIA IN GEFANGENSCHAFT STOP
TELEPORT-KOORDINATEN 217/502 STOP BITTE
SCHNELL KOMMEN

Du ziehst Dir schnürstracks Deinen Mehrzweck-Angriffsanzug über (einschließlich lasergelenktem Plasmagewehr) und eilst zur nächstgelegenen Teleport-Station. Drei Pieptöne später findest Du Dich auf der S.S. Rustbucket wieder. Und so nimmt Dein Abenteuer auf der Suche nach der schönen Amelia seinen spannenden Anfang.

Du kämpfst Dich durch zwanzig Ebenen voller Schrecknisse und Gefahren und mußt Dir einen Weg

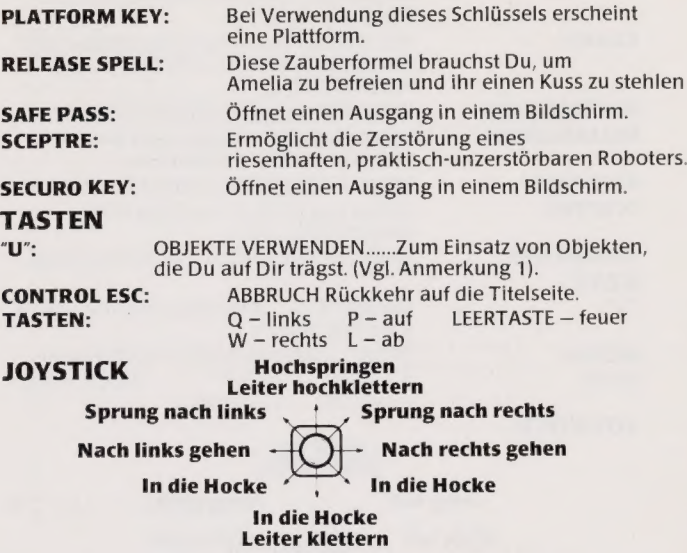
durch das Wrack des Raumkreuzers bahnen. Nur wenn Du Dich gegen die Berzerka Sicherheits-Droiden erfolgreich zur Wehr setzt, hast Du die Chance, auf die Oberfläche des Planeten vorzustoßen. Und dort muß Du erst die mystischen Kreaturen besiegen, ehe Du in Spegbotts Festung eindringen kannst, wo Deine geliebte Amelia, bewacht von dem grausigen Henkers-droiden, nach Ihrem Helden schmachtet.

Gelingt es Dir, dem Henkersdroiden in einem Kampf auf Leben und Tod endgültig den Garaus zu machen, und so zum Befreier Deiner Amelia zu werden?

ZAUDERE NICHT, GROSSER HELD!

AMSTRAD

OBJEKTE Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:	
BOMBE:	Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.
CONFUSER:	Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.
FLASH BANG SPELL:	GEHEIMNIS ?I??
SHORTENER:	Dreimal darfst Du raten!
Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:	
BRIDGE SPELL:	Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.
DESTRUCT SPELL:	Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkersdroiden.
EXIT PASS:	Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.
GLOVE:	Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.

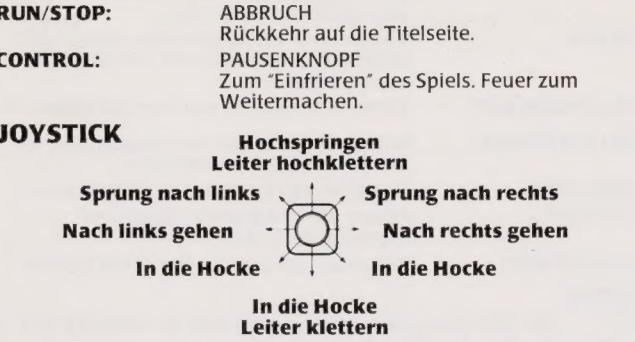


Die Feuerknopf dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.
Anmerkung 1: Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.

LADEN DES SPIELS	
Kassette:	Kassette in das Kassettengerät einlegen. Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER- Taste drücken. Die PLAY-Taste des Kassettenrekorders betätigen und anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.
DISKETTE:	SHIFT @ Taste drücken, dann CPM eingeben.

CBM 64

OBJEKTE Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:	
BOMBE:	Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.
CONFUSER:	Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.
FLASH BANG SPELL:	GEHEIMNIS ?I??
SHORTENER:	Dreimal darfst Du raten!
Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:	
BRIDGE SPELL:	Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.
DESTRUCT SPELL:	Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkerdroiden.
EXIT PASS:	Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.
GLOVE:	Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.
PLATFORM KEY:	Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.
RELEASE SPELL:	Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.
SAFE PASS:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
SCEPTRE:	Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.
SECURO KEY:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
TASTEN	
Rückwärtspfeil:	PANIKKNOPF Zum Neustarten beim letzten Ausgang.
LEERTASTE:	OBJEKTE VERWENDEN Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst (Siehe Anmerkung 1).



Die Feuerknopf dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.
Anmerkung 1: Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.

LADEN DES SPIELS	
KASSETTE:	Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettengerät. Dies bewirkt ein automatisches Laden des Programms.
DISKETTE:	Diskette ins Laufwerk einschieben. Den Befehl LOAD ".*", 8,1 eingeben und RETURN drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

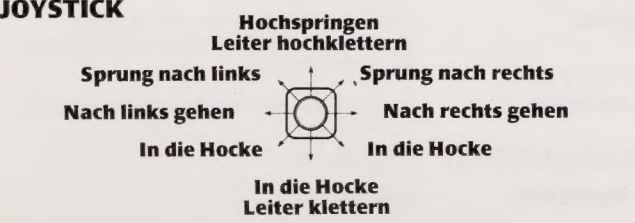
MSX

OBJEKTE Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:	
BOMBE:	Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.
CONFUSER:	Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.

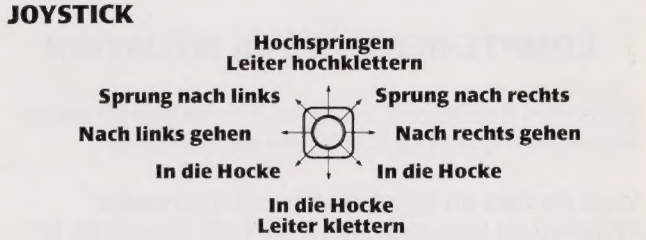
FLASH BANG SPELL:	GEHEIMNIS ?I??
SHORTENER:	Dreimal darfst Du raten!
Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:	
BRIDGE SPELL:	Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.

DESTRUCT SPELL:	Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkerdroiden.
EXIT PASS:	Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.
GLOVE:	Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.
PLATFORM KEY:	Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.
RELEASE SPELL:	Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.
SAFE PASS:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
SCEPTRE:	Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.
SECURO KEY:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.

TASTEN	
"U":	OBJEKTE VERWENDEN.....Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).
CONTROL STOP:	ABBRUCH Rückkehr auf die Titelseite.
TASTEN:	Q – links P – auf LEERTASTE – feuer W – rechts L – ab



SECURO KEY:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
TASTEN	
"U":	OBJEKTE VERWENDEN.....Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).
BREAK:	ABBRUCH Rückkehr auf die Titelseite.
TASTEN:	Q – links P – auf Leertaste – Feuer W – rechts L – ab



Die Feuerknopf dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.
Joystick: kompatibel mit: Kempston/Sinclair Interface II/Cursor Joysticks
Anmerkung 1: Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.

LADEN DES SPIELS	
Besitzer eines 128K Spectrum verwenden zum Einlesen des Programms den eingebauten Kassettenlader. NICHT die 48K Betriebsart wählen.	
KASSETTE:	Kassette ins Kassettengerät einlegen. Den Befehl Load "" eingeben.

Gremlin Graphics Software Limited.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1986 Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren.
Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

· HELP · HELP · HELP · HELP · HELP ·

FUTURE KNIGHT

Future Knight is a taxing blastventure with 3 main locations. If you should have problems completing any level please use this reply card and we will be pleased to give you all the help you need.

What level are you stuck on? Please tick:

SPACESHIP

☐

WHAT IS YOUR HIGH SCORE

FOREST

☐

DUNGEONS

☐

DO YOU REQUIRE INFORMATION
ON FUTURE GREMLIN PRODUCTS

YES/NO

AGE

Where did you buy Future Knight?

NAME COMPUTER OWNED

ADDRESS WHICH COMPUTER MAGAZINES DO
..... YOU READ.....
.....
.....
.....

Please send to Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S14 5FS.